

CANADA TRADING COMPANY

WRITTEN BY

MARTIN ARNOLD



(c) und Lizenz 7809 by MULTISOFT Schweiz  
Laden Sie das Programm bitte mit

LOAD "", 8, A  
RUN



# CANADA

## 1875



### Stützpunkte:

- 1.) Vancouver (gleichzeitig Ausgangsbasis)
- 2.) Prince George
- 3.) Prince Rupert
- 4.) Fort Nelson
- 5.) Whitehorse
- 6.) Dawson
- 7.) Port Good Hope
- 8.) Fort McPherson
- 9.) Yellowknife
- 10.) Chesterfield
- 11.) Athabasca City
- 12.) Grande Prairie
- 13.) Calgary
- 14.) Prince Albert
- 15.) Saskatoon
- 16.) Regina
- 17.) Brandon
- 18.) Winnipeg
- 19.) Thunder Bay
- 20.) Moosonee
- 21.) Sudbury
- 22.) Val d'Or
- 23.) Sept-Îles
- 24.) St. Johns
- 25.) Schefferville
- 26.) Arctic Bay
- 27.) Port Rose

Canade Trading Company  
\*\*\*\*\*

Das Handelsspiel, das sie nach Canade entfuehrt. Im letzten Jahrhundert waren noch weite Teile dieses grossen Landes nicht erschlossen. Ihre Aufgabe ist es nun, Expeditionen zu starten und Handelspunkte in allen grosseren Städten Canades aufzubauen (siehe Karte). Am Anfang haben sie 1.000 Dollar Startkapital. Darauf müssen sie sich langsam hocharbeiten. Ziel des Spieles ist es, in allen 26 Städten Handelsforts zu errichten und damit den canedischen Markt zu beherrschen.

Städte und Bundesstaaten sind so eingezeichnet, wie sie heute existieren und nicht wie 1875. Dies war noetig, damit der Spieler sich besser zurechtfindet.

Auf folgender Basis starten sie jede Expedition in Vancouver!

Lohn fuer ein Expeditionsmitglied	= 500 Dollar
1 Kenu	= 100 Dollar
1 Gswehr	= 50 Dollar
1 kg Gold	= 200 Dollar
1 Buendel Felle	= 100 Dollar
1 Packet Verpflegung	= 25 Dollar
1 Flasche Whisky	= 5 Dollar

Fuer eine Expedition muss man mindestens ein Expeditionsmitglied anwerben und ein Kenu mitschicken, selbstverstaendlich auch genugend Verpflegung.

Es empfiehlt sich, zu scheuen, wo man am meisten Gaulne machen kann und dann diese Region oefters zu "besuchen". Auch sollte man scheuen, mit welchen Waren man die grossten Profite erzielen kann. In Gegenden, die wenig Gaulne versprechen, sollte man moeglichkeit schnell Handelsposten und Handelsforts errichten, denn diese kurbeln den Gewinn an.

Ein Handelsposten kostet 5.000 + Baukosten und 500 + Unterhaltskosten monatlich. Die Gaulne liegen im Bereich von 400 - 1.000 \$.

Ein Handelsfort kostet 15.000 + Baukosten und 2.500 + Unterhaltskosten monatlich. Die Gaulne liegen im Bereich von 2.000 - 5.000 \$.

Natuerlich muss man auch mit Zulichenfeellen rechnen, so koennen Indianer die Expedition ueberfallen, Stromschnellen koennen Waren vernichten, Hunger kann eine Expedition zum scheitern bringen usw.

Bei der Loesung des Spieles wuensche ich viel Spass und stundenlange Unterhaltung.

Koeln, im Dezember 1988

Martin Arnold

# Übersicht:



Hauptsitz der Company in  
Vancouver, British-Columbia



500 \$ Lohn fuer jedes  
Expeditionsmitglied



Handelsposten :  
5.000 \$ Baukosten und  
500 \$ Unterhaltskosten



Handelsstadt :  
15.000 \$ Baukosten und  
2.500 \$ Unterhaltskosten

## Preistafel



100 \$



50 \$



200 \$



100 \$



25 \$



58

卷之三

第三章 三維空間

卷之三

卷之三

H  
E  
A  
R  
T

卷之三

卷之三

卷之四

ପ୍ରକାଶକ ପତ୍ର

卷之三

卷之三

卷之三

卷之三

卷之三

ՀԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

100

卷之三

104

卷之三